

**PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN PKN MATERI GOTONG ROYONG DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Elga Youanda, Maya Aprillia

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Pringsewu  
Lampung Jl.KH.Ahmad Dahlan No.112, Pringsewu Utara, kec.Pringsewu, Kabupaten  
Pringsewu Lampung,35373

E-mail [elgayouandaa@gmail.com](mailto:elgayouandaa@gmail.com)  
[maprillia418@gmail.com](mailto:maprillia418@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tentang permainan papan pendidikan untuk subjek PPKN yang berfokus pada materi kerja sama timbal balik. Dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (FUE) menggunakan model Addie, penelitian ini melibatkan lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Media bertujuan untuk mempromosikan partisipasi siswa yang aktif melalui permainan interaktif, menghibur dan terkait dengan properti sekolah dasar. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa permainan papan ini cocok untuk digunakan. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang inovatif dengan potensi untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman tentang konsep kerja sama timbal balik.

**Kata kunci:** Permainan papan pendidikan, media belajar, PPKN, kerja sama timbal balik, sekolah dasar pengenalan

**Abstract**

*This study aims to develop learning media about educational board games for PPKN subjects that focus on reciprocal cooperation material. With a research and development (FUE) approach using the Addie model, this study involves five stages: analysis, design, development, implementation and evaluation. The media aims to promote active student participation through interactive, entertaining games and related to elementary school properties. The results of the validation test indicate that this board game is suitable for use. This study contributes to the development of innovative learning media with the potential to increase motivation and understanding of the concept of reciprocal cooperation.*

**Keywords:** Educational board games, learning media, PPKN, reciprocal cooperation, elementary school introduction.

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No  
234.GT8.,35

Prefix DOI : Prefix DOI :  
10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author Publish  
by : Sindoro



This work is licensed under  
a [Creative Commons  
Attribution-NonCommercial  
4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

**Pendahuluan**

Pendidikan adalah fondasi utama pembentukan kepribadian dan kecerdasan siswa. Proses pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif, emosional dan sosial siswa. Namun, metode pembelajaran tradisional tidak cukup untuk menarik perhatian siswa dan seringkali mencegah partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Ini membutuhkan inovasi media yang dapat mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menarik dan interaktif.

Dalam konteks pembelajaran PPKn, materi seperti gotong royong kerap disampaikan melalui metode ceramah yang membuat siswa cepat merasa bosan. Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis permainan seperti board game dipandang sebagai alternatif efektif. Board game tidak hanya memberikan pengalaman bermain, tetapi juga membantu siswa memahami nilai-nilai seperti gotong royong secara aplikatif.

**Metode penelitian**

Pendekatan R&D dengan model ADDIE digunakan dalam penelitian ini. Langkah-langkah meliputi analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan prototipe, implementasi di kelas, dan evaluasi. Sekolah pascasarjana adalah siswa sekolah dasar, dan properti ini adalah media pendidikan yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran PPKL.

**Hasil dan Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan papan di media pendidikan dapat secara signifikan meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Validasi ahli menyatakan bahwa media ini secara efektif digunakan dalam pembelajaran PPKN. Pengamatan kelas menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah.

**Kesimpulan**

Pengembangan permainan papan untuk media pendidikan adalah inovasi yang efektif untuk belajar PPKN di sekolah dasar. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa untuk kerja sama timbal balik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang positif dan nyaman. Studi ini merekomendasikan penggunaan permainan papan sebagai media pembelajaran untuk mendukung pendidikan karakter.

**Referensi**

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Merrill/Prentice Hall.
- Ratnasari, D. (2021). Pengaruh Media Board Game Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2).
- Hidayat, R. (2020). Pengembangan Media Board Game Monopoli Pancasila. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(3).
- Andayani, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PAGORO-QR (Papan Gotong Royong-QR). *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1).